

| | | |
|----|---------------------------|--|
| 1. | Nazwa kierunku | projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej |
| 2. | Wydział | Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji |
| 3. | Cykl rozpoczęcia | 2019/2020 (semestr zimowy) |
| 4. | Poziom kształcenia | studia drugiego stopnia |
| 5. | Profil kształcenia | praktyczny |
| 6. | Forma prowadzenia studiów | stacjonarna |

Moduł kształcenia: SYMULACJE I ODDZIAŁYWANIE NASTĘPSTW (WYBÓR) CZ.1
Kod modułu: 13-PG-S2-SON.1
1. Liczba punktów ECTS: 3

| 2. Zakładane efekty uczenia się modułu | | | |
|---|--|------------------------------------|---------------------------------------|
| kod | opis | efekty uczenia się kierunku | stopień realizacji (skala 1-5) |
| 13-PG-S2-SON.1_1 | umie podejmować samodzielne decyzje odnośnie projektowania i realizacji prac artystycznych | 13-PG2P-U03 | 5 |
| 13-PG-S2-SON.1_2 | umie projektować efekty prac artystycznych w aspekcie estetycznym, społecznym i prawnym | 13-PG2P-U04 | 3 |
| 13-PG-S2-SON.1_3 | jest przygotowany do współdziałania z innymi osobami w ramach prac zespołowych i jest zdolny do podjęcia wiodącej roli w takim zespole | 13-PG2P-U06 | 3 |
| 13-PG-S2-SON.1_4 | kontynuuje rozwijanie umiejętności warsztatowych umożliwiających realizację własnych realizacji artystycznych w stopniu wystarczającym do utrzymania i poszerzenia zdolności tworzenia, realizowania i wyrażania własnych koncepcji zgodnie z kierunkiem projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej | 13-PG2P-U07 | 2 |

| 3. Opis modułu | |
|--------------------------|--|
| Opis | Treści programowe modułu są uzupełnieniem wiedzy związanej z praktycznym projektowaniem efektów specjalnych oraz elementów interaktywnych w grze. Student implementuje zaprojektowane efekty i animacje do levelu gry. Program poszerza umiejętności i wiedzę związaną z level designem o animację i efekty specjalne oraz uczy zaawansowanych edytorów silnika w grze. Student poznaje skomplikowane współzależności i wzajemne oddziaływanie obiektów, zastosowania efektów i animacji 2D i 3D na poszczególnych etapach projektowania levelu gry. Efektem jest spójny level gry w warstwie obiektów efektów i animacji. |
| Wymagania wstępne | Brak wymagań wstępnych. |

| 4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu | | | |
|---|----------------------------|---|--|
| kod | nazwa (typ) | opis | efekty uczenia się modułu |
| 13-PG-S2-SON.1_w_1 | wykonanie zadań i projektu | Weryfikacja umiejętności i wiedzy w oparciu o stopień realizacji zadań i poziomu przedstawionego projektu. weryfikacja wiedzy w zakresie wybranego problemu. Animacja obiektów wybranego poziomu gry i wykorzystanie partycji jako dopełnienie efektu końcowego | 13-PG-S2-SON.1_1, 13-PG-S2-SON.1_2, 13-PG-S2-SON.1_3, 13-PG-S2-SON.1_4 |

| 5. Rodzaje prowadzonych zajęć | | | | | | |
|-------------------------------|---------------------------|---|---------------|--|---------------|---|
| kod | rodzaj prowadzonych zajęć | | | praca własna studenta | | sposoby weryfikacji efektów uczenia się |
| | nazwa | opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych) | liczba godzin | opis | liczba godzin | |
| 13-PG-S2-SON.1_fs_1 | ćwiczenia | Praktyczne zastosowanie wiedzy na poszczególnych etapach projektowania poziomów w grze. Projektowanie i symulacja | 30 | Rozwiązywanie zadań praktycznych – tworzenie i animacja assetów 2D i 3D, projektowanie symulacji i interakcji na poszczególnych poziomach gry. Konsultowanie postępu z prowadzącym, prezentowanie na przeglądach. Samodzielna realizacja końcowa projektu będącego odpowiedzią na zadania. | 30 | 13-PG-S2-SON.1_w_1 |